

CDA DI ZONA
24-25 MARZO 2007
ROMA- BRACCIANO

ORARI SABATO:

7,30 partenza dal casello autostradale o salaria con 3 pullmann. (dipende dalle indicazioni degli autisti, vi faremo sapere quanto prima, per il momento è bene dare a tutti un appuntamento generico alle ore 6,30-6,45 nei punti di raccordo concordati: stadio Ascoli- SS. Annunziata e Pagliare- San Filippo Neri).

9,30 sosta con colazione al sacco e bagni (se sarà necessario entrare nell'autogrill è bene non far fermare i ragazzi nel supermercato).

11,30-12,00 arrivo a Roma, se possibile anche prima, al centro e localizzazione di un luogo per il pranzo nei pressi di San Giorgio al Velabro.

14,00-15,30 visita alla chiesa di San Giorgio al Velabro. Entro le 17,00 bisogna andare via perchè dopo c'è un matrimonio.

17,00 arrivo a Bracciano e sistemazione logistica.

18,00 Cerchio d'apertura, preghiere e divisione nei gruppi di formazione. Lavori di gruppo per preparare le espressioni per il fuoco.

20,00 cena

21,00 fuoco di bivacco

23,30 tutti a letto

24,00 zzzzzzzzzz !!! Ronf ronf !!!

ORARI DOMENICA:

7,00 sveglia per tutti, colazione e zaini pronti (attenzione al cambio dell'ora).

8,30 SS. Messa (verrà un sacerdote direttamente alla base di Bracciano)

9,30-10,00 inizio attività gioco: il tesoro di Brownsea.

12,30 chiusura gioco

13,00 pranzo

14,00 cerchio di chiusura, saluti, ricordino, appuntamento all'Incontro di Primavera.

NOTE LOGISTICHE:

quota 25 € a bambino (da chiedere anticipatamente per poter provvedere ad eventuali assenze dell'ultimo minuto); materassino e pasti al sacco per tutti.

PARTECIAPANTI:

I PULLMAN_____ **AP1, AP2, AP4 (TOT 55 CIRCA) – stadio Ascoli**

II PULLMAN_____ **FOL1, SPN1, ACQ1, SBT1, SBT2 (TOT 49) – stadio Ascoli, Pagliare, SS. Annunziata**

III PULLMAN_____ **SBT3, GRT1, GRT2, GRT3 (TOT 54) – S. Filippo Neri**

IL TESORO DI BROWNSEA GIOCO SABATO

RIASSUNTO: I bambini hanno trovato il qdc ed hanno lavorato sul riconoscimento e sulla ricerca del significato e delle storie legate agli otto oggetti, facendosi aiutare dal più anziano o esperto del gruppo. Le ultime due foto ci irroducono invece a due luoghi e per questo decidiamo di partire a trovarli.

PARTENZA-LANCIO: al momento del ritrovo per partire su ogni pullmann ci saranno alcuni membri dell'SVST (scouts viaggiatori senza tempo: Adelmo, Riccardo e un altro di Ascoli) vogliamo. Questi li invitano a salire sulla macchina del tempo, studiata da questo centro di ricerca per tornare indietro negli anni. Ogni pullman sarà dotato di dispositivo conta-anni, che segnerà gli anni a ritroso fino all'arrivo a Roma nella data della prima promessa a San Giorgio al Velabro?.

19,00: è il momento di dividersi in gruppi, ogni bambino dovrà avere già sul fazzolettone il cartoncino-spilla che distingue i gruppi con gli otto oggetti. Confronto sulle diverse storie per fare l'espressione da presentare al fuoco.

GIOCO DOMENICA

Il corno suona per la grande adunata.
Tutti si recano al grande cerchio.

Qui un Capo Scout con tanto di cappellone annuncia che la grande caccia sta per cominciare ed ogni PATTUGLIA deve recarsi alla propria base dove dal loro capo prenderanno successivi ordini. Al centro del cerchio verrà posta una grande mappa della nostra isola di brownsea con le 8 basi e il luogo dell'adunata. Per dare così la possibilità ai lupi/cocci durante il gioco di cercare le altre postazione da visitare. **Tutti i capi avranno il loro cappellone e il loro alpenstock.**

MECCANISMO DEL GIOCO:

I lupetti riceveranno al cerchio, una volta ricompattatisi in pattuglie, una bisaccia per penny (punti) e una mappa dell' "isola" non segnata si recheranno poi in pattuglie di formazione presso la base loro assegnata attraverso la consegna dei cartellini con il simbolo già posseduto il giorno prima.

Arrivati in loco, saranno circa 12, verranno divisi la CAPO in due gruppi, uno che VA A GIOCARE e uno che GESTISCE il gioco in affiancamento al CAPO. Essi si scambieranno dopo ogni gioco effettuato fuori o gestito.

Lo scopo è quello di raccogliere almeno 20 penny nei giochi che verranno proposti nelle postazioni delle altre pattuglie.

Gioco vinto: 2 penny

Gioco perso: 0 penny

Al raggiungimento dei primi 10 punti, la pattuglia, sceglierà due lupi/cocci che si recheranno dal CAPO CAMPO per far sì che egli apponga sulla mappa dell'isola il punto di partenza del percorso da compiere per trovare il tesoro di brownsea.

Raccolti gli altri dieci punti necessari altri due lupi/cocci si recheranno nuovamente dal CAPO CAMPO a farsi segnare il percorso da compiere e il luogo in cui nascosto è il tesoro di brownsea....LA PROMESSA SCOUT ENGLISH VERSION. (scritta accuratamente su una bella pelle scamosciata).

GIOCHI DELLE PATTUGLIE:

CAPPELLONE: tiro al bersaglio GROTTAMMARE 1

BUSSOLA: I punti cardinali SAN BENEDETTO T. 1

ALPENSTOCK: herbert GROTTAMMARE 2

LANTERNA: percorso bendato con disturbi ACQUAVIVA 1

ZAINO: Kim oggetti ASCOLI P. 1

CORNO: riconoscere rumori ASCOLI P. 4

TENDA: gioco del 15 SAN BENEDETTO T.2

BORRACCIA: gioco dell'autobotte SPINETOLI 1

I gruppi che restano fuori dai giochi saranno impegnati in parte per il fuoco del sabato (FOLIGNANO 1, GROTTAMMARE 1), mentre ASCOLI P. 2, GROTTAMMARE 3 , SAN BENEDETTO T. 3 affiancheranno le varie postazioni.

COSA SERVE

Corno Stefano

Bisacce Folignano 1

Penny Stefano

Mappa isola Stefano

Promessa in pelle in inglese tutti e quella in pelle Spinetoli 1

Ogni gruppo deve preparare:

- cartoncini con simbolo oggetto gruppo di formazione e nome bambino pari al numero dei propri partecipanti da mettere sul fazzolettone;
- promessa in inglese (vedi allegato) su carta paglia bruciata pari al numero dei suoi partecipanti (capi compresi);
- cappelloni e alpenstock;
- materiali giochi;
- raccomandiamo tutti di munirsi di sacchetti e per i rifiuti e per i vomitini;
- caratterizzazione base della pattuglia con oggetto del gioco materiale a piacere;
- fotocopia libretto liturgia + inserto fuoco di bivacco.

[Home Page](#)

[Come raggiungerla](#)

[Escursioni](#)

[La Storia](#)

[Eventi](#)

[I Campi di Specializzazione](#)

[Album Fotografico](#)

[L'Ambiente](#)



**FUOCO SERALE USCITA CDA DI ZONA
ROMA 24-25 MARZO 2007**

PRIMA DI CENA (UN' ORA E MEZZA)

Preparazione di una scenetta + un ban + una danza (volendo possono essere inserite tutte all'interno della stessa espressione) utilizzando come filo conduttore l'oggetto che rappresenta il gruppo di formazione. (durata max dell'espressione 10 minuti)

Si cercherà di far confrontare gli L/C sui racconti raccolti nell'intervista al più anziano del gruppo per poter sfruttare uno di questi aneddoti come trama della scenetta.

FUOCO DI BIVACCO (un' ora e mezza)

Il fuoco avrà tutte le caratteristiche di un fuoco di bivacco, gli L/C si chiameranno al fuoco con un tamburo che batte, mentre i VVLL cantano il KAMALUDU.

Al fuoco incontreranno un paio di vecchi esploratori che tirano le fila del fuoco, intervallando le animazioni dei vari gruppi con vecchi canti di bivacco e vecchie leggende e storie da raccontare al buio...

CANTI POSSIBILI DA CANTARE (PIU' NE PENSATE, MEGLIO E'!!):

CARRAMBA BEVIAMO DEL WISKY

TERRA DI BETULLA

LUCE ROSSA

FREEDOM

GIONA NELLA BALENA (CANONE)

IL CUCULO

IL FALCO

IL VASCELLO FANTASMA

INSIEME

JOHN BROWN

Fare well

La canzon del cucu

La famiglia dei gobbi

LA PIROGA

PIM PAM

VENTO FINO (CANONE)

MY BONNIE

PIM PAM

QUEL MAZZOLIN DI FIORI

ALLA CACCIA DEL LEON

Per i racconti...io ho trovato questo.. che mi sembra carino.. magari riadattato e reso più semplice, comunque si possono usare anche e racconti che stanno su "scoutismo per ragazzi".ne serviranno un paio...

**N. B. RACCOMANDIAMO A TUTTI I CANTERINI DI MUNIRSI DI
CANZONIERI E IDEE E A TUTTI I SUONATORI LE CHITARRE.**

RACCONTI AL FUOCO DI BIVACCO

IL SALUTO

Forse non tutti conoscono la storia del suonatore di flauto di Hamelin, la deliziosa leggenda tedesca narrata dal poeta inglese Browning. Eccola in poche parole:

“Un mago aveva, grazie all’incantesimo del suo flauto, liberata la città di Hamelin dai topi che la infestavano. Ma, poiché i governanti cittadini avevano rifiutato di pagargli il prezzo convenuto, egli aveva allora portato via, al suono del suo flauto, tutti fanciulli della città verso le scoscese pendici del monte Koppel. Là i fianchi della montagna si erano aperti e poi richisi su di essi ed erano tutti scomparsi. Inutilmente il Borgomastro inviò ambasciatori in tutti i paesi del Mondo; non fu possibile trovare alcuna traccia né del mago né dei fanciulli.”

Sin qui la leggenda.

Tuttavia, durante un viaggio che feci nella regione di Hannover, capiti un giorno nella cittadina di Hamelin, sulle rive del fiume Weser. Lì parlai di questa storia con un vecchio del luogo ed ecco ciò che mi raccontò:

“ Contrariamente a quanto dice la leggenda, un inviato del Borgomastro trovò, dopo laboriose ricerche, il luogo dove il suonatore nascondeva i fanciulli. Essi erano dentro una fortezza inespugnabile, circondata da profondissimi fossati e da mura alte più di sessanta piedi. Soltanto un’enorme porta di legno di quercia dava accesso all’interno, e nessuna forza avrebbe potuto spezzarne i battenti. In questa fortezza i fanciulli vivevano, forse felici, certamente privi di aria pura, senza conoscere le bellezze della natura circostante, le gioie della libertà, le corse attraverso i boschi, la vita rude e sana all’aria aperta. Vivevano sì, ma intristivano dentro la muraglia di pietra.

L’inviato supplicò talmente il suonatore di flauto di ridare la libertà ai fanciulli, che costui, sporgendosi tra i merli del castello, alla fine gli rispose:

Nessuna potenza umana può aprire la porta di questa fortezza, esiste tuttavia un gesto misterioso, un gesto che sarà un giorno il saluto di tanti ragazziche per la loro pratica della vita all’aria aperta, per il culto dell’onestà e della lealtà, per l’abitudine di servire il prossimo in ogni circostanza ridaranno vigore ad una gioventù fiacca e indolente.

Trovate questo gesto e le porte si apriranno da sole, i fanciulli di Hamelin saranno liberi.

Ritornato in città l’emissario riferì queste parole al Borgomastro che immediatamente fece conoscere la notizia in tutta la regione, promettendo immense ricchezze a colui che avesse scoperto il gesto di cui aveva parlato il mago.

Cominciò allora, davanti alle porte della fortezza una sfilata molto curiosa.

Arabi, con la mano sul petto, fecero il loro saluto tutto pieno della maestà orientale.

Le porte restarono chiuse.

Soldati di tutti i paesi del Mondo vennero a salutare il mago con le loro spade sguainate.

Le porte restarono chiuse.

Romani, il braccio teso, salutarono come al tempo dei giochi nel circo i gladiatori salutavano l'Imperatore.
Le porte restarono chiuse.

I poveri abitanti di Hamelin cominciavano a disperare quando, proveniente dalle coste dell'Inghilterra, comparve davanti alla fortezza un ragazzino di quattordici o quindici anni.

Egli congiunse il mignolo ed il pollice della mano destra e alzò semplicemente la mano all'altezza della spalla.

Era il saluto scout.

Allora le porte si aprirono in tutta la loro imponenza e, con urla di giubilo i fanciulli di Hamelin ritrovarono la loro libertà."

Guy de Larigaudie